

RINGKASAN

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pancasila terus dilakukan. Upaya tersebut diantaranya dengan membuat media pembelajaran untuk pengenalan lambang garuda pancasila dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality yang diaplikasikan dalam perangkat mobile Android. Aplikasi ini menampilkan lambang garuda pancasila beserta makna yang terkandung di dalam setiap lambang-lambanganya. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu tahap konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution) (Binanto, 2010). Hasil dari penelitian ini yaitu telah dibuatnya “Perancangan Animasi Pengenalan Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Teknik Augmented Reality”. Membantu guru dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan ketertarikan siswa kelas V MI Ma’arif NU Windunegara terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan pokok bahasan mengenai pengenalan lambang garuda pancasila melalui media animasi yang di bangun dengan aplikasi Autodesk Fusion 360 dan di aplikasikan melalui aplikasi AR ENTiTi Creator. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk pembuatan animasi ini dapat dikembangkan yang lebih lengkap dan lebih bagus lagi.

Kata kunci: Augmented Realty, Pancasila, Animasi 3D, Autodesk Fusion 360

ABSTRACT

Efforts to increase students' interest in studying Pancasila continued. Such efforts include making learning media for the introduction of Garuda Pancasila symbol by using Augmented Reality technology applied on Android mobile devices. This application displays the Garuda Pancasila symbol and its meaning contained within each of the symbols. System development method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) version of Luther Sutopo which consists of six stages: stage pengonsepan (concept), design (design), collection of material (material collecting), manufacturing (assembly), testing (testing), and distribution (distribution) (Binanto, 2010). Results from this research that has been made "Intro Animation Design emblem of Garuda Pancasila Using Augmented Reality Techniques". Assist teachers in teaching and learning and improve student interest in class V MI Ma'arif NU Windunegara against civic education subjects to the subject of the introduction of the Garuda Pancasila symbol through the medium of animation in Autodesk applications built with Fusion 360 and applied through the application of AR ENTiTi Creator , It is expected that further research to manufacture these animations can be developed that is more complete and even better.

Keywords: Augmented Realty, Pancasila, Animation 3D, Autodesk Fusion 360

